

INTERNET – ZAČETEK NOVEGA ALI PONAVLJANJE ZNANEGA? (Kaj pri tem počne Mihail Bahtin?)

Razprava odpira vprašanje o odnosu med knjigo in internetom kot komunikacijskim medijem, ki bo odločilno zaznamoval sporazumevanje v 21. stoletju. Posebna pozornost velja značilnostim internetske interakcije (IRC, MUD), ki daje posamezniku novo možnost za izgradnjo lastne identitete. Pri presojanju nove oblike komunikacije se razprava opira na teoretska izhodišča, ki jih je postavil ruski antropolog Mihail Bahtin. Njegove ideje o heteroglosiji, karnevalizaciji, marginalnosti zaživijo na poseben način v komunikaciji, ki jo determinira internet.

The article tackles the question of the relationship between the book and the Internet as a communication medium, which will crucially mark communication in the 21st century. Particular attention is focused on the properties of Internet interaction (IRC, MUD), which provide an individual with a new opportunity for building his own identity. In judging the new form of communication the paper rests upon the theoretical principles established by Russian anthropologist Mikhail Bakhtin. His ideas about heteroglossia, carnivalization, and marginality come to life in a special way in the communication determined by Internet.

Nobenega dvoma ni, da je 90. leta zaznamovala nova komunikacijska tehnologija, imenovana internet. Razloga za popularnost interneta sta najmanj dva: hitrost v pretoku informacij in njegova cenenost. Z internetom je svet postal velika mreža, v katero se lahko priključi vsak ob vsakem času in kjerkoli, le da ima računalnik, modem in je preko lokalnega distributerja povezan v internetsko mrežo. Uporabniku interneta je danes že omogočeno, da se pogovarja za ceno lokalnega telefonskega impulza s sogovornikom na drugi strani sveta, v preizkusni fazi so video internetski telefoni, ki omogočajo, da sogovornika tudi vidimo. Z vsakim dnem nas vse bolj prepričuje misel, da bomo čas na prehodu iz 20. v 21. stoletje imenovali obdobje interneta.

Tako kot sta nekoč telefon in televizija temeljito spremenila predstavo o svetu, zdaj tudi internet oblikuje človekovo predstavo o časovnih in prostorskih koordinatah. V prispodobi lahko rečemo, da se svet spreminja v vse manjši, a informacijsko vse bolj nasičen kontinuum, kjer se nekoč tradicionalne predstave o času in prostoru deformirajo do neprepoznavnosti. Te modifikacije so dejansko le nadaljevanje tistega spoznanja o relativnosti časa, ki ga je prinesla v kulturo že Einsteinova relativnostna teorija. Relativizacija je spremenila predstavo človeka o življenju. Življenje ni le premočrten niz dogodkov, splet vzročno-posledičnih navezav, ki vodijo od rojstva k smrti. Samega sebe opazujemo z različnih perspektiv, s tem pa naša dejanja dobivajo različen vrednostni predznak. Vsaka nova informacija, ki nastaja kot posledica večperspektivnosti, različnih sopostavitev, pomeni odmik od nekoč bolj ali manj jasne, premočrtne predstave o razvoju življenjske poti.

Če biografijo v osnovi sicer zaznamuje predstava o posledičnosti procesov, o neprekinjenem gibanju, ki spreminja življenje (saj jo uzaveščamo kot splet vzrokov

in posledic), pa naraščajoča informacijska redundanca, ki je največja prav v epohi interneta, zamegljuje predstavo o procesualnosti. Odziv na dražljaje, ki jih v biografskem kontinuumu ponuja informacijsko nasičena kultura, je parcialen, saj se v naši refleksiji ne moreta razviti občutje in zavest o procesualnosti. Uzaveščanje sveta kot spleta zaporednih, linearnih procesov se umika predstavi o parcialnosti, razpršenosti in nelinearnosti dogajanja. Kot da ideja o prihodnosti ni izgrajena iz vnaprej predvidljivih zaporednih procesov, temveč jo zaznamuje občutje neskončnih možnosti, ki jih je šele potrebno realizirati, da bi lahko presojali o njihovi informativnosti.

V tem procesu razsrediščevanja, fragmentarizacije, difuznosti in nelinearnosti, ki se je začel v kulturi 19. stoletja in se razmahnil domala na vsa področja kulture, pomeni internet zadnjo fazo.

Izhodišče tej razpravi je ideja o treh sorodnih evolucijskih etapah kulture v 20. stoletju. Prvo zaznamuje prehod od besede k sliki in zvoku (filmu oz. televiziji) v prvi polovici stoletja, druga je vezana na pojav (osebne) računalnika v 80. letih in tretjo opredeljuje nesluten razmah globalnega informacijskega omrežja, poznanega v 90. letih kot internet. Vse etape odločilno zaznamuje soroden proces komunikacije v sami kulturi oz. med kulturo in njenim uporabnikom-recipientom. Specifika tega procesa se kaže kot prehod od *avtokratske*, avtoritativne izjave k *demokratski*. Če pri opredeljevanju omenjenih kategorij črpamo iz koncepcije jezikovne komunikacije, kot jo je izrisal v svoji teoriji Mihail Bahtin, lahko rečemo, da gre za distinkcijo med t.i. monološko (avtoritativno) in dialoško (demokratsko) naravnostjo govora. Po Bahtinu je monološko naravnana beseda značilnost pesniških vrst, polifonija, raznojezičje, notranja dialoškost pa značilnost proze oz. natančneje romana druge stilistične črte,¹ ki se razvije v umetniško polno, *dialoško* umetnino v literaturi F.M. Dostojevskega.² Roman, usmerjen k sodobnosti, s korenito spremenjenimi časovnimi koordinatami, ki govorijo o novi literarni podobi, povezani s sočasnostjo, je žanr, ki kar najpopolneje *prelamlja* različne govore znotraj govora samega.³ Pri tem seveda Bahtin misli na t.i. raznojezičje (heteroglosijo) in notranjo dialogičnost govora, ki jo nazorno predstavljata sintagmi *печь в печи* in *печь о печи*.⁴ Literarni lik se kot individuum konstituira v spletu (*prelomu*) različnih izjav.

Iz Bahtinove koncepcije je razvidno, da se subjekt izgrajuje šele v kontekstu, ki ga bistveno opredeljuje prav govorna interakcija. Več različnih izjav suponira pluralnost, večperspektivnost, heteroglosijo, kar velja v sami kulturi in v teorijah o družbi za znak demokratičnosti. Nekoliko paradoksalno pa zveni misel, vendar

¹ Gl. razpravo Слово в романе, v: М. Бахтин, Вопросы литературы и эстетики, Москва, 1975.

² М. Бахтин, Проблемы поэтики Достоевского, Москва, 1972.

³ Gl. Слово в романе [...]

⁴ V razpravi se izogibam pojasnjevanju znanih Bahtinovitih teoretskih postavk. Zato tudi ne govorim posebej o vrstah t. i. *notranje monologičnosti*.

praksa upravičuje trditev, da ta heteroglosija oz. večperspektivnost zamegljuje predstavo o določenem predmetu, dejanju, in posledično človeku kot individuumu.⁵ Več različnih izjav-mnenj slišimo, teže si oblikujemo predstavo, močnejši bo dvom pri njenem vrednotenju. Ta misel je odločilna za razumevanje dominantnih pojavov v kulturi 20. stoletja: posameznik v preseku različnih izjav postaja nesuveren, poln dvomov o samem sebi brez jasno razvidnega vrednostnega sistema.

Polifonija Bahtina, ki govori o procesu, kako osvoboditi literarni lik pred avtoritativnostjo avtorja in narediti literaturo čimbolj demokratično, pripelje v posledici v slepo ulico: nekoč ideološko profiliran literarni lik postaja ob različnih kontekstualnih izjavah vse bolj heterogen, nedefiniran in izmuzljiv. Kot tak preneha obstajati kot klasičen literarni lik, kar vodi v končni konsekvenci do lastnega (samo)ukinjanja.⁶

Proces, ki ga je kritika uzavestila že davno in ki se sprva pojavi v literaturi, je moč opazati tudi na drugih ravneh. Soočanje besede (literature) s sliko oz. zvokom v 20. stoletju prav na simptomatičen način obnovi proces, ki vodi od monološko naravnane govora k dialoškemu, od monolitne koncepcije k demokratičnim možnostim, od ideološko jasno berljivega filmskega junaka k vse bolj meglenim in razpršenim podobam lika, ki relativizirajo njegovo vrednost kot junaka v klasičnem smislu besede. V tej evolucijski etapi me bolj kot evolucija samega filmskega lika, zanima proces, ki ga doživlja recipient-gledalec. Če namreč odmerja kinofilm gledalcu natančen položaj – za (estetski) užitek mora gledalec kupiti karto in ob določenem času priti na določen kraj, kjer bodo film prikazovali – lahko tovrstno determiniranost razumemo kot specifično pojavnost monološkega odnosa. Sistem kinofilma postavlja gledalca nedvoumno v odvisen in pasiven položaj. Pomembno spremembo v relaciji do gledalca vzpostavi televizija, ki pomeni prvo stopnjo demokratizacije. Zdaj lahko gledalec izbira, kdaj bo televizijo prižgal in si ogledal film, pri tem pa mu ne bo treba zamenjati niti prostora, film si bo ogledal doma. Ta proces demokratizacije ukinja časovno-prostorsko distanco, ki jo vzpostavlja kinofilm. Televizija, ki pomeni prenos slike in zvoka v zasebnost, je proces, ki bi mu v Bahtinovi terminologiji rekli familiarizacija, ta pa je zagotovo (in tudi po Bahtinu) znak demokratizacije. Novo stopnjo v procesu prinaša razvoj kabelske in satelitske televizije. Gledalec izbira med različnimi programi, a tudi med različnimi diskurzi, ki govorijo vsak na svoj – drugačen način o isti stvari.

Če velja Bahtinova misel, da se posameznikova identiteta konstituira v govornih kontekstih, potemtakem pomeni možnost izbire med različnimi TV programi tudi težavo za gledalca. V iskanju možnosti med različnim, a hkrati podobnim, se gledalec izgublja oz. pričinja dvomiti o verodostojnosti, o resnici povedanega oz. videnega. Razumljivo je, da ta načelni dvom otežuje tudi gledalčevo refleksijo. Nekoč obstoječa totaliteta se pričinja rušiti tudi v tej relaciji. Vse očitneje prodira v

⁵ S to mislijo se navezujem na teorijo informacije oz. na t. i. medijske študije.

⁶ Nazoren primer tovrstnega samoukinjanja opazujemo v ruski literaturi 70. in 80. let – v socartu oz. v ruskem konceptualizmu.

zavest občutje o heterogenosti, vse bolj je podoba samega sebe motna, razpršena in fragmentarna.

Gornji shematski zaris, ki bi mu marsikdo upravičeno lahko rekel kratki kurz iz postmodernizma, dejansko služi le kot ogrodje za razumevanje komunikacije, ki jo je v 80. in 90. letih odločilno zaznamoval računalnik. Sledeč osnovni tezi bi morali namreč tudi v tej fazi kulture najti sorodnosti, ki vežejo proces računalniške komunikacije s t.i. procesom demokratizacije, ki sta jo svojčas doživela literatura in film/televizija. Skušajmo to dokazati. V prvi fazi računalniškega opismenjevanja, ki je pomenil tudi prodor računalnika v zasebnost (Personal Computer), imamo opraviti s kompleksno zgrajenim sistemom, nad katerim se navdušujejo računalniški zanesenjaki, ko odkrivajo zakonitosti njegovega delovanja. Tedaj najbolj razširjeni računalniški operacijski sistem (DOS) deluje po principu logično grajene strukture. Da preidemo do kompleksnejših računalniških operacij, moramo vedno znova predhodno opraviti natančno določene ukaze, ki šele omogočajo kompleksnejši, a že vnaprej lahko predvideni in predvidljivi način komuniciranja. Uporabnik (distinkcija bralec–gledalec–uporabnik) se mora pri komunikaciji z računalnikom držati strogih pravil, da je ta komunikacija (in aplikacija, čemur je raba računalnika v osnovi namenjena) sploh možna. Boljše poznavanje strukturnih zakonitosti, po katerih deluje računalnik, prinese tudi večji uspeh pri njegovi uporabi. V zgodnjem obdobju računalniške tehnologije torej uporabnik na specifičen način ponavlja metodo, ki jo pozna strukturalizem. S tem, ko odkriva principe računalniškega komuniciranja, skuša zreducirati kompleksnost stroja na najpomembnejše ponovljive skladnike te komunikacije in odkriva med njimi bazične komunikacijske principe. Potemtakem gre za proces, ki bi mu rekli z vidika formalizma razgaljevanje postopka (обнажение приема), s čimer želimo odkriti *dominanto*, njeno poznavanje pa olajša razumevanje zakonitosti v računalniškem sporazumevanju. Ta komunikacija z računalnikom je po svojem značaju monološka, zreducirana na razumevanje elementov in njihovih odnosov, kot obstajajo v logično zgrajenem hierarhičnem sistemu računalniških znakov. Morebitno uporabnikovo neupoštevanje zaporednosti ukazov ali celo njihovo spreminjanje onemogoča vsakršno komunikacijo. Računalniški sistem je zgrajen po principu linearnosti, vnaprej predvideno časovno determinirano ponavljanje znakov poudarja vsakič znova monolitnost in hierarhično urejeno zgradbo stroja, ki natančno določa smernice komunikaciji. Ta proces, v katerem bi lahko odkrivali značilnosti modernistične estetike,⁷ se pričinja radikalno spreminjati ob koncu osemdesetih let s pojavom novega programja, ki ga poznamo pod imenom Okna (Windows). Če sem povsem natančen, se radikalna sprememba rodi s pojavom Oken 95, ki postanejo sami operacijski sistem. Vloga se zamenja – prejšnje enačice Oken delujejo kot aplikacija znotraj DOS, zdaj pa obstaja nekoč dominanten operacijski sistem le kot arhaičen ostanek – kot aplikacija znotraj Oken 95.

⁷Prim. Sherry Turkle, *Life on the screen*, Simon&Schuster, 1995

V čem je opaziti spremembo, ki je bistveno modificirala komunikacijo z računalnikom? Prva ugotovitev temelji na dejstvu, ki ga bodo podprli sami računalničarji: če je bilo mogoče DOS dekonstruirati in se navduševati nad znanjem, ki ga ima računalničar zaradi razumevanja strukturnih zakonov, Okna 95 tega užitka ne dopuščajo. Okna 95 so sistem, ki ga ni mogoče več zreducirati na nekaj temeljnih zakonitosti, predstava o njihovi strukturiranosti je tudi za računalničarja meglena oz. *motna*. Druga ugotovitev govori o radikalni spremembi v komunikaciji med uporabnikom in računalnikom, ki jo prinašajo Okna 95. Če se pred uporabnikom DOS-a pojavi komandna vrstica, kamor je potrebno vpisati pravo besedo-znak, da se bo po določenem linearno grajenem zaporedju izvedla določena aplikacija, se pri Oknih 95 pojavi na ekranu veliko število ikon. Uporabniku ni več potrebno v sukcesivnem zaporedju tipkati ukazov, temveč mora **izbrati** le določeno ikono in operacijski sistem postori namesto njega vse, da se pojavi določena aplikacija. Še več: aplikacije lahko obstajajo na ekranu **sočasno**, njihov obstoj pa je odvisen le od pritiska na ustrezno sliko/ikono. Asociacija z daljinskim upravljalcem za izbor televizijskih programov je spet simptomatična. Z vpeljavo Oken kot bazičnega operacijskega sistema se dogaja soroden proces v komunikaciji, kot ga opazamo pri prehodu od kinofilma k televiziji oz. ob širjenju TV omrežij. Kot se je v določenem času kinofilm (kot linearna, časovno determinirana komunikacija) s prodorom televizijskih omrežij transformiral le v eno izmed možnosti, ki jih ponujajo hkrati različne televizijske mreže, tako se je linearno zgrajen, monološki operacijski sistem DOS spremenil samo v eno izmed možnosti, ki jo ponujajo na ekranu Okna. Tako kot se je že večkrat v zgodovini temporalni vidik zabrisal na računalniškem spacialnem, je tudi računalniška tehnologija potrdila proces, ki se kaže že kot arhetipska konstanta: polifonija, ki suponira decentralizacijo in dehierarhizacijo monolitnega, pomeni favoriziranje spacialnega vidika oz. briše časovne ločnice med posameznimi pojavi oz. izjavami.⁸ Tudi računalniška komunikacija je (podobno kot TV) predvsem stvar uporabnika (gledalca), ki izbira med možnostmi sprehajajoč se z miško po ekranu (oz. s prstom po daljinskem upravljalcu). Okna so po svoji karakteristiki potemtakem mehanizem, v katerega je že v osnovi vgrajena

⁸ Ni naključje, da tudi M. Bahtin pri svojem razumevanju polifonije poudarja pomen prostora oz. prostorske perspektive v delih Dostojevskega. Raziskovalec Bahtina in Dostojevskega Aleksander Skaza je tako, upoštevaje izsledke Bahtina, zapisal: »Dostojevski je videl in mislil svoj svet v prostoru. Vse miselno gradivo resničnosti si je v svojih delih prizadeval organizirati v kratkem časovnem razmaku in ga razviti ekstenzivno v obliki dramatičnega primerjanja. Razumeti svet je pomenilo za Dostojevskega – dojeti vse njegove lastnosti, njegove razvojne stopnje kot istočasne in pogoditi njihove medsebojne odnose z vidika enega samega trenutka.« (A. Skaza, Mihail Mihajlovič Bahtin – v: Mihail Bahtin, *Teorija romana*, Ljubljana, 1982). Zanimivo je, da tudi Jola Škulj v svoji razpravi o vprašanju konceptualizacije modernističnega romana obravnava spacialno formo (spacializacijo) kot temeljno prepoznavno kategorijo modernistične proze. Pri svojem razumevanju sooča pojem spacializacije pri J. Franku (*Spatial Form in Modern Literature*) z Bahtinovim pojmom dialogizacije in ugotavlja, »da pojma spacialna forma in dialoški diskurz implicirata tip mišljenja, ki je drugačno od tistega, ki pripada logocentризmu, predpostavljata [...] pojmovanje resnice kot aporije oz. takšne interakcije, kot jo nakazuje beseda dialog ali pa pri Kristevi pojem *double*. [...] Dejansko tako spacialnost kot dialoškost, če sledimo Bahtinovim formulacijam, predpostavljata zavest, ki je povsem decentralizirana.« (Jola Škulj, *Spacialna forma in dialoškost*, Primerjalna književnost, 1989, 1)

ideja večjezičja oz. heteroglosije – uporabnik se glede na svoje preference odloča, katere oblike komunikacije (aplikacije) bo realiziral. Med temi aplikacijami obstajajo tudi pojavi notranje dialošnosti, saj programje lahko interaktivno obravnava uporabnikov ukaz oz. izjavo, ga upošteva in mu ponudi za nadaljevanje komunikacijske operacije več možnosti (prim. vlogo Čarovnika oz. Asistenta v Office 97!). Ta dialošnost postaja znotraj Oken 95 nuja, saj se pričinja uporabnik **izgubljati** med številnimi možnostmi, ki jih ponuja programje. To pa poraja njegovo negativno stališče do računalnika in do uporabnosti programja.

Če interpretiramo izjave o *izgubljenosti* pred računalnikom drugače, lahko rečemo, da je sprememba monolitnega in monološkega računalniškega sistema v mnogovrsten (mnogojezičen) mehanizem prinesla pred povprečnega uporabnika prepreko – nekoč že naučena pravila o funkcioniranju stroja so zastarela, možnosti, ki jih odpira novo programje je toliko, da ostaja uporabnik v poskusih komuniciranja z njimi le na pol poti. Uporabnikova komunikacija v decentraliziranem svetu računalniškega programja je le fragmentarna in prinaša občutje nelagodja in nemoči. Ni potrebno posebej poudarjati, da postmodernistična kritika govori o *razpršenem* jazu v svetu mnogoterosti (multiplicity), heteroglosije in fragmentarnosti.

Omenjena opažanja dopuščajo, da govorimo o ponovljivih fazah kulturnega razvoja v različnih zgodovinskih obdobjih. Soroden proces, ki vodi od monološkosti (monolitnosti) k polifoniji v samem literarnem delu, zaznamuje realno življenje (gledalca) ob prehodu kinofilma h globalnemu televizijskemu omrežju. Tako kot z vidika gledalca pomeni televizija večjo izbiro, a mu ta nalaga tudi večjo odgovornost pri presojanju tega, kar posledično sprejema za resnično in *dobro*, ustvarja tudi sodobno računalniško programje vse popolnejšo in kompleksnejšo iluzijo nečesa, kar naj bi bilo dejansko tudi res. Bolj informativna (v širokem smislu besede) bo računalniška komunikacija, bolj popolno bo učinkoval splet besede, zvoka in podobe/slike na uporabnika, prej se bo ta v množtvu različnih možnosti odločil za ponujeno formo informacije oz. za resničnost, ki jo ta vzpostavlja. Nobenega dvoma ni več, da je računalniška komunikacija odločilno posegla v preoblikovanje človekove identitete. Najbolj opazno modifikacijo osebnosti prinaša nova forma komunikacije z računalnikom, ki jo poznamo kot internet (mreža mrež). Ta komunikacija pa se spet oblikuje po že znanih in omenjanih evolucijskih fazah.

Če odmislimo danes že bolj ali manj preživete komunikacijske internetske protokole (npr. gopher, archive) predstavlja prvi pomemben korak pri prodoru med množične oblike komuniciranja t. i. WWW (svetovni splet). Ta bazična forma internetske komunikacije obnavlja temeljne zakonitosti pisave: ko se priključimo na spletni strežnik, prebiramo na njem tekst, ki je organiziran na podoben način kot katerokoli drugo besedilo. Komunikacija, ki jo vzpostavljamo s tem tekstom, je po svoji naravi monološka, vezana le na kontekst spletne strani, ki pa načeloma ne govori o specifikah določenega izjavljalskega stališča. Odnos do teksta na spletnem strežniku se radikalno spremeni z rabo t. i. HTML jezika oz. hiperteksta, ki omogoča uporabniku pogled v njegovo *globino*. Za označeno (markirano, hipertekstno) povezavo se razkriva neskončno množstvo kontekstualnih navezav. Markirana izjava

tako izgublja svoj monološki značaj, v kontekstu neskončnih možnosti, ki jih odpira hipertekst, pa se relativizira pomen (hiper)znaka in s tem vsega teksta. Povsem nazorno udejanja hipertekstna faza internetske komunikacije prehod v razumevanju teksta kot zaključene celote oz. monološkega sistema k ideji o razpršenosti, fragmentarnosti in nezaključenosti teksta, ki jo zastopa večina poststrukturalističnih teoretikov.⁹

V primerjavi z drugimi oblikami komunikacije v kulturi ugotovimo, da tudi hipertekstna faza internetske komunikacije ne temelji na principu linearnosti, temveč odpira možnost neskončne izbire in povezav. Relacija temelji – podobno kot komunikacija preko TV omrežja ali pa Oken – na ideji o spacialni navigaciji, ki omogoča sočasno sopostavljanje zunaj časovne determiniranosti in brez vnaprej določene hierarhije. Razumljivo je, da hipertekstna faza komunikacije nazorno udejanja princip dialošкости, heteroglosije, s tem pa se v tem prostoru nikoli končnega dialoga izgublja tudi lik avtorja in posledično subjekta kot entitete z razvidno ideološko pozicijo. Kot sklep omenjenega razumevanja lahko zapišemo nekaj podobnega kot v zvezi z relacijo uporabnik – računalnik, ki deluje pod Okni 95. Posameznik, ki se prepusti deskanju po globalnem omrežju, se pred neskončno izbiro možnosti počuti vse bolj zmeden in izgubljen. Le kako naj v stalno izmuzljivih in spremenljivih možnostih odkrije možno identiteto, ki bo osmišljala njega samega?

V iskanju paralel med raznimi etapami kulture ugotavljamo, da je pripeljal proces decentralizacije, polifonije in demokratizacije v svoji skrajni fazi k rušenju identitete, k izgubi lastnega jaza, k relativizaciji vrednot oz. k njihovem ukinjanju. Če razumemo tudi internetsko komunikacijo znotraj omenjene paradigme, ki jo je postavila postmodernistična kritika, pa se zdi prav paradoksalno, da raba interneta v svetu skokovito narašča.

Če opazamo v vseh dominantnih etapah komunikacije v kulturi 20. stoletja prehajanje od ideološko profilirane izjave, ki opredeljuje posameznika (lik) kot subjekt k vse opaznejši razsredinjenosti, razpršenosti jaza (in kot posledici motnosti – ki se uporablja kot pogosta oznaka časa, v katerem živimo), imamo s tem razpršenim jazom (oz. ne-jazom) v dobi interneta opraviti že v osnovi. O tem nas prepričuje način internetske komunikacije poznan pod imeni IRC, MUD (MUSH, MOO). Bistvo internetskega kramljanja (Internet Relay Chat) je v tem, da se uporabnik po lastni izbiri priklopi na kanal, kjer pod psevdonimom izgraja v (po)govoru z drugimi realnimi uporabniki (ki komunicirajo prav tako pod izmišljenim imenom) istega kanala virtualno identiteto, ki izhaja iz njegovih realnih intimnih potreb in želja. Načeloma verbalna (IRC) komunikacija postane veliko kompleksnejša in izzivalna s pojavom MUD (Multiple User Domains-Dimensions in temu podobnih komunikacijskih oblik). Po svojem značaju gre pri MUD za igro – labirint (Dungeon)¹⁰, kjer uporabniki izgrajujejo v skladu z vnaprej določenimi pravili vsak svojo iden-

⁹Prim. George P. Landow, *Hypertext: The Convergence of Contemporary Critical Theory and Technology*, The John Hopkins University Press, 1992.

¹⁰Sprva je kratica MUD pomenila le oznako za Multi-User Dungeon.

titeto, da bi nato ob medsebojnem sodelovanju razrešili zastavljeno uganko in tako končali interaktivno igro. Pri MUD ne gre več le za verbalno simulacijo, saj udeleženec prevzema in oblikuje podobo/lik na ekranu, ga po njem premika in na ta način ustvarja/režira neke vrste filmsko zgodbo. Za razliko od t. i. pustolovskega MUD-a temelji druga vrsta (t.i. socialni MUD) na kreiranju lastnih pravil in lastnega virtualnega sveta, v katerem gradijo udeleženci neke vrste virtualno državo (MOO). Ne glede na vrsto interaktivne komunikacije ustvarja udeleženec svojo identiteto v dialogu (najpogostejše verbalnem) z drugimi udeleženci. Načelna možnost biti priklopljen na več kanalov hkrati (oz. možnost ustvarjati več likov hkrati znotraj enega MUD) omogoči izgrajevati več različnih virtualnih subjektov, ki pa se oblikujejo vedno v preseku konkretnih polilogov – *skozi* različen govor. Izgradnja virtualnih identitet tako povsem nazorno udejanja postmodernistično razlago, da bi razumevali *jaz* v sferi diskurza.

Internetska interaktivna komunikacija postaja neke vrste socialni laboratorij za eksperimentiranje s pojavnostmi samega sebe. Različne simulacije nudijo možnosti, kako razumevati kompleksnost sveta, v katerem si posameznik izgrajuje identiteto na temelju, ki ga ne determinira vnaprej načrtan sistem pravil in obnašanja. Ustvarjanje mentalne konstrukcije, v kateri si posameznik s pomočjo računalnika izgrajuje resnico o sebi samem v interakciji s sorodnimi izjavami drugih udeležencev, suponira idejo absolutne svobode. Možnosti v gradnji lastne (virtualne) identitete so neomejene, konstruiranje virtualnih subjektov, ki jih posameznik v realnosti ne more ali si jih ne upa ustvariti, pomeni možnost, da se obogaten z izkušnjami virtualnega dialoga osvobodi realnih težav pri komuniciranju, svojih kompleksov in travm. Interaktivna komunikacija predstavlja tako nekakšno avto-terapijo *izgubljenemu jazu*.¹¹

V internetski interaktivni komunikaciji je tudi proces naracije drugačen, saj je obstoj privzete-izmišljene podobe določen z intimno (varno) mizansceno. V trenutku nelagodja lahko posameznik komunikacijo preprosto prekine, ne da bi pri tem virtualna komunikacija kakorkoli vplivala na realni kontinuum – virtualni subjekti poznajo realne udeležence komunikacije le po njihovem govoru... Ta virtualna identiteta, osvobodena vnaprejšnjih omejitev in prepovedi, dejansko pod masko virtualnosti govori o resničnosti – o resničnih željah, potrebah in nagnenjih, ki se razkrivajo iz virtualnega poliloga.¹² Če si za trenutek izposodim Bahtinovo misel o tem,

¹¹ Prim. razmišljanje udeleženca MUD, ki ga navaja Sh. Turkle: »I like to put myself in the role of a hero, usually one with magical powers, one one MUD, start a few conversations going, put out a question or two about MUD matters, and ask people to drop off replies to me in a special in-box I built in my mud 'office'. Then I put my character to sleep and go off and do some work. Particularly if I'm in some conflict with someone at work it helps to be MUDding, because I know that when I get back to the MUD I'll probably have some appreciative mail waiting for me. Or sometimes I use a few rounds of MUD triumphs to psych myself up to deal with my boss.« (Sherry Turkle, *Life on the screen*, Simon&Schuster, 1995, 189)

¹² Simptomatični sta izjavi udeležencev virtualne interakcije: »I was on the game talking to people about my problems endlessly... I find it a lot easier to talk to people on the game about them because they're not there. I mean, they are there but they're not there. I mean, you could sit there and you could tell them about your problems and you don't have to worry about running into them on the street the

da je vsak izjava ideološka oz. teleološka, potem lahko suponiramo, da bo izjava v virtualni komunikaciji osvobodena večine sublimnih form. Spoznavanje sorodnosti (sistemskega) v virtualnem naj bi potemtakem pomenilo tudi kvalitativno stopnjo pri izgradnji lastne suverenosti in avtonomnosti v realnosti.

Nesluten razmah internetskih orodij vodi k tisti razvojni fazi, primerljivi z že znanimi evolucijskimi etapami v kulturi, ki govori o spletu besede, slike in zvoka. V bližnji prihodnosti bomo kreirali totalno simulacijo, v kateri se bodo virtualni liki povezovali preko omrežja v kontinuum, sestavljen iz realnih (na ekranu vidnih) podob in realnega zvoka (glasov). Vrednost omenjeni misli dajejo nedvoumne izjave velikih računalniških korporacij (Microsoft, Intel) o razvojni strategiji, ki je usmerjena k širjenju sistema videotelekonferenc. Prvi poskusi v smeri totalne simulacije pa so bili narejeni že nedavno tega z različicami internetskega video telefona oz. s preprostejšimi interaktivnimi audio/video orodji (CUSEEME).

Če je opaziti v komunikaciji 80. let, ki jo zaznamuje računalnik, že v začetku stoletja viden proces, ki pelje od besede k sliki in zvoku in ustvari film, se ta proces v internetski komunikaciji ponavlja, vendar z osupljivo naglico. Ob teh vzporednicah je videti kontinuiteto še v enem procesu, ki ga opažamo ob naraščajoči gledanosti televizije v 60. in 70.-ih letih in za katerega sem si že izposodil termin iz teorije M. Bahtina – gre za t. i. familiarizacijo. Ta pomeni način profanacije vsega visokega, idealnega, abstraktnega (monološkega – op.p.) na raven zemlje in telesnosti. Familiarizacija pomeni že po svoji naravi način demokratizacije, ko v življenju uteleša idejo polifonije. Proces demokratizacije medijev v 20. stoletju pomeni potemtakem tudi proces familiarizacije. Dejansko pomeni čas televizije in osebne računalnika približevanje in posledično vdor tehnike v svet zasebnega (beri domačega). Televizija in računalnik sta že postala domala nepogrešljiv način za oblikovanje zasebnosti in osebnosti. Proces familiarizacije je očitno dosegel skrajno stopnjo z internetsko komunikacijo. *Prijateljevanje* z računalnikom ima drugačen značaj kot jo ima interakcija s televizijo. Tako kot v hipertekstni (HTML) tudi v interaktivni komunikaciji (IRC, MUD) posameznik ni le pasivni udeleženec določenega načelno možnega in nekoč že strukturiranega dogajanja (kot ga je videl npr. avtor TV prispevka ali režiser filma). Udeleženec interaktivne internetske komunikacije šele izgrajuje dogajanje kot avtor med avtorji (lik med liki, subjekt med subjekti). Njegova **realna** sposobnost (oz. nesposobnost) strukturirati samega sebe kot virtualen-navidezen subjekt se kaže ponovno v preseku povsem realnih izjav oz. realne interakcije. Med računalnikom, ki omogoča vzpostaviti virtualno na povsem realen način, in udeležencem komunikacije se tako splete tesna vez, ki ji

next day (Turkle, 198) »The more I do it, the more I feel I need to do it. Every couple of days I'd notice, it's like, 'Gee, in the last two days, I've been on this MUD for the total of probably over twenty-eight hours.«... I mean I'd be on the MUD until I fell asleep at the terminal practically, and then go to sleep, and then I'd wake up and I'd do it again (Turkle, prav tam). Sh. Turkle ugotavlja, da MUD deluje kot mediatorji za realizacijo fantazije, ki jo udeleženec projecira v virtualni svet: »Stewart's MUD serves as a medium for the projection of fantasy, a kind of Rorschach. But it is more than Rorschach, because it enters into his everyday life. Beyond expanding his social world, MUDs have brought Stewart the only romance and intimacy he has ever known« (Turkle, 194).

lahko z vso upravičenostjo rečemo skrajna stopnja familiarizacije. V Bahtinovi teoriji se familiarizacija tesno veže s pojmom karnevalizacije oz. grotesknega odnosa do sveta, za katerega je značilna nenehna dinamika enotnosti polarnih nasprotij oz. dvojni (ambivalentni) aspekt v dojemanju sveta človekovega življenja.¹³ Nova socialna izkušnja, ki jo prinaša internet, nastaja v preseku dveh kontinuumov (realnega in virtualnega) in je tudi po svojem značaju izrazito ambivalentna in groteskna. Podobno kot ugotavlja Bahtin za karneval – kot najbolj čiste forme grotesknega odnosa do sveta – tudi udeleženci interaktivne komunikacije ne igrajo, temveč jo živijo.¹⁴ Dejansko nastaja med realno in virtualno komunikacijo splet, kjer se ukinjajo ločnice med eno in drugo ravni ter nastaja t. i. dvosvetnost (двумирность). Ta pojav ima tudi sorodno funkcijo, kot so jih imele karnevaleske forme v kulturi različnih obdobj. Če so po eni strani degradirale monolitnost hierarhičnega sistema, so ga pa drugi dinamizirale in ga s tem ponovno aktualizirale. Ni mogoče mimo dejstva, da je v svojem času oblast karneval tolerirala, ga celo podpirala ter v njem odigrala strogo določeno vlogo. V karnevaleskih sopostavitvah, kjer si je lahko vsak udeleženec nadel masko po lastni izbiri, se je zrcalila ideja *narobe sveta*. Zamenjava vrednostnih predznakov, spreminjanje družbene vloge in lastne identitete pa so dejansko vodili k utrjevanju znanih predstav o urejenosti sveta in odnosov v njem – kot pač obstajajo v realnem svetu. Kaj ni mogoče virtualen svet – ta *narobe svet* ob koncu 20. stoletja razumeti na podoben način – kot poskus, da bi utrdili pomen in vrednost realnih odnosov?

Zdi se, da udejanja internet na najbolj nazoren način tiste teoretske postavke postmodernistične koncepcije, ki konotirajo z Bahtinovimi pojmi mnogojezičja, karnevalizacije, dehierarhizacije, familiarizacije ipd. Ti Bahtinovi termini vsak po svoje govorijo o istem – o prehodu centralizirane (monološke) izjave k decentralizirani (dialoški). Ta proces, ki ga navadno ponazarjamo s terminologijo sociologije kot prehod od avtokracije, totalitarizma k demokraciji, zaznamuje dominantne etape kulturnega razvoja v 20. stoletju. Pluralnost in heteroglosija (heterogenost), ki

¹³Prim. M. Бахтин, *Проблемы поэтики Достоевского*, Москва, 1972, 206–207, *Творчество Франсуа Рабле*, Москва, 1965, 15–16. Po Bahtinu se princip dialogičnosti realizira v oblikah ljudske kulture smeha oz. v t. i. formah karnevaleske kulture. Te forme tudi J. Kristeva (*Desire in Language*) razume kot nekaj, kar prezira kavzalnost in identiteto in kar obstaja samo v relacijah ali skozi nj. Dialogičnost in karneval predpostavljata jezik, ki beži pred linearnostjo – zakonitostjo (prim. tudi J. Škulj, *Spacialna forma in dialoškost*, Primerjalna književnost 1989, 1).

¹⁴Zanimivo in povedno je, da se poskusi udejaniti virtualno razmerje v realnem življenju (torej ukiniti dvosvetnost) navadno končajo z neuspehom, na kar opozarja tudi Sh. Turkle: »In a second phase, players commonly try to take things from the virtual to the real and are usually disappointed. Peter, a twenty-eight-year-old lecturer in comparative literature, thought he was in love with a MUDding partner who played Beatrice to his Dante (their characters' names). Their relationship was intellectual, emotionally supportive, and erotic. Their virtual sex life was reach and fulfilling. The description of physical actions in their virtual sex (or TinySex) was accompanied by detailed descriptions of each of their thoughts and feelings. It was not just TinySex, it was TinyLovemaking. Peter flew from North Carolina to Oregon to meet the woman behind Beatrice and returned home crushed. '[On the MUD] I saw in her what I wanted to see. Real life gave me too much information'« (Turkle, 207).

ju postavljamo kot sinonima za demokratičnost, so ob intenzivnem tempu tehnologije korenito zaznamovale predstavo o subjektu-individuumu. Če opazimo sprva le v literaturi proces, ki govori o razpadu literarnega lika na več pojavnosti (govorov), kar pripelje posledično k razvrednotenju in ukinjanju literarnega subjekta v klasičnem poetološkem smislu besede, se ta proces ponovi v relaciji film/televizija – gledalec oz. računalnik – uporabnik. Mnoštvo heterogenih podob, najpogosteje sestavljenih iz fragmentov različnih govornih izjav, ki posamezniku onemogočajo celovito refleksijo, pripelje do t. i. razpršenega subjekta, fragmentarnosti, k izgubi totalitete, krizi identitete ipd. Kaj ne govori ta podobnost in paralelnost evlucijskih faz o ponovljivih strukturnih zakonitostih, ki jih kultura realizira in aktualizira v določenih časovnih etapah na soroden način?

Kljub dejstvu, da oblike internetske komunikacije nedvoumno udejanjajo že ponovljene in ponovljive karakteristike, odpirajo tudi novo fazo komunikacije, ki pomeni možnost za novo vrednotenje samega sebe. Novost te komunikacije je dejstvo, da se posameznik v njej ne pojavlja v vlogi, ki bi že v osnovi govorila o apriorni destruirani podobi lastnega jaza. Posamezniku, ki je povsem osvobojen realne družbene vloge, se v kiberprostoru, v praznini brez vsakršnih označevalcev ponuja nešteta izbira možnosti. Ta principierna praznina ustvarja udeležencu iluzijo totalne svobode, ki vabi h konstruiranju idealne virtualne države, kjer prične posameznik izgrajevati lasten subjekt začnši od nič in kjer lahko doseže vse.

Če sprejemamo gornja opažanja za verodostojna in jih povežemo z ugotovitvami o naraščajoči rabi interneta, lahko to dejstvo razumemo za konstrukcijsko fazo v izgradnji identitete. Udeleženec komunikacije postaja avtor novega kolektivnega teksta, kjer se šele izgrajujejo njegove bodoče karakteristike. Heterogenost, mnogoterost, fragmentarnost, polifonija postajajo znaki kreativne faze, saj posameznik ustvarja relacijo povsem po lastni izbiri, izhajajoč pri tem iz lastne želje, potrebe oz. notranjega vzgiba. Ta relacija, ki skuša *potlačiti* neko socialno oz. zgodovinsko izkušnjo, je po svoji karakteristiki principiarno svobodna, demokratična in kot taka daje možnost za konstruiranje nove identitete.

Ali pomeni ta samo-terapevtska relacija v končni konsekvenci tudi prebujanje individuumu v novem sistemu vrednot, ali pomeni le stopnjevanje postmodernistične shizoidnosti, pa je za zdaj le stvar ugibanja.

SUMMARY

The Internet, as a new form of communication, presents the problem of defining dialogism in new and different ways as compared to what we have known about communication until now. Virtual worlds can be created in the digital meeting points (MUD, MOO, IRC) practically by anyone who wants to do so and the existence of such worlds simultaneously implies the further possibility of creating even more virtual or real-life subject-identities. In the latter case, the participant in electronic communication constructs a virtual personality unanchored in previously determined patterns of behaviour or the social systems of prohibition. Accordingly, the process of virtual dialogue means infinite possibilities of constructing one's own personality from scratch. Any such personality is therefore the result of the particular experiences gained during the process of (virtual) communication and does not derive from any relationship with pre-fabricated (social) value

systems. This central characteristic of communication on the Internet therefore implies two important features. First, it allows the individual to carry out dialogic exchanges independently of one's own real-life identity and according to one's wishes. In the same way, virtual dialogue means, from the very start, that there is a different way of displaying or reflecting one's individuality. The thought processes underlying a dialogue no longer lie under the internalized control mechanisms developed in relation to one's private desires. Likewise, one's starting point for finding a personal identity is intrinsically linked with a notion of absolute freedom. Second, in connection with the liberating potential to join new marginal, cultural, linguistic or behavioral groups in an overarching great dialogue, this principle entails an utterly modern theory of communication capable of incorporating free will and accidents. Such a development gives new life to Bakhtin's conception of speech and communication in general.